

Библиографический список

1. Букарева Н.Ю. Топос Волги в романе С.С. Максимова «Денис Бушуев» // Ономастика Поволжья: мат-лы XII междунар. науч. конф. Ярославль, 2012. С. 342 – 347.
2. Зиннатуллина Г.Х. Имена исторических личностей в антропонимической системе художественных текстов // Ономастика Поволжья: мат-лы XIII междунар. науч. конф. Ярославль, 2012. С. 335 – 339.
3. Иванов А. «Я интуитивно понимал, что надо сделать так, а не иначе» // Филолог. 2004. С. 10 – 18.
4. Иванов А. Географ глобус пропил: Роман. СПб.: Азбука-классика, 2005а.
5. Иванов А. Золото бунта. М., 2005б.
6. Иванов А. Общага-на-Крови: Роман. СПб.: Азбука-классика, 2006а.
7. Иванов А. Земля-сортiroвочная: Повести, роман. СПб.: Азбука-классика, 2006 б.
8. Иванов А. Message: Чусовая. М., 2007.
9. Ковалев, Г.Ф. Писатель. Имя. Текст. Воронеж, 2004.
10. Комлева Н.В. Ономастическое пространство поэзии Беллы Ахмадулиной // Ономастика Поволжья: мат-лы XIII междунар. науч. конф. Ярославль, 2012. С. 332 – 335.
11. Мильчин А.Э. Методика редактирования текста. М.: Логос, 2005.
12. Щербак А.С. Общерусское слово в аспекте теории репрезентации региональной концептосферы онимов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2012. Вып. 4. С. 246 – 251.

В.В. Соковнина (Российская Федерация, г. Екатеринбург)

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ПРИНЦИП ХУДОЖЕСТВЕННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ МИРА В ЛИТЕРАТУРЕ НОНСЕНСА

Как бы выглядел мир, в котором нет игр? Ни социальных, ни коммуникативных, ни, тем более, литературных? Ответ на этот вопрос можно найти в антиутопиях 20 века, авторы которых описывали мир людей-функций. Мир, где человек, во всех своих движениях привязанный к цели, вынужден стать механизмом без эмоций и социализации на каком-либо уровне за рамками своей функции. Однако, несмотря на ограниченность подобными внеигровыми рамками, такой мир может существовать. Каковы тогда функции игр в жизни человека и почему они не исчезают?

Первое, что дают игры людям с самого раннего детства, – это возможность примерить на себя все социальные роли и отрепетировать возможные мо-

дели поведения в форме шутки. Впоследствии игры также выполняют рекреационную, психотерапевтическую и социальную функции.

Игры направлены на потребность человека жить в социуме, однако не удовлетворяют ещё одну немаловажную потребность – в экзистенциальных переживаниях. Здесь на помощь человеку приходит искусство, которое, согласно Ф.Шиллеру, «завершает человечность в человеке, и только оно одно способно вернуть ему утраченные им единство, полноту и всесторонность, гармоничность физических и духовных сил» [Асмус 1984:179]. Искусство позволяет человеку не только подняться над существующей реальностью и взглянуть на неё по-новому, но и создать совершенно иные, воображаемые реальности, отражающие его собственное видение мира и себя в нём.

Так возникает эстетическая игра, игра в искусство, которая даёт возможность каждому стать творцом своей вселенной или со-творцом общей, как, допустим, это происходит в отношениях «автор-читатель».

Безусловно, нельзя сказать, что всё на свете – это игра, ведь иначе мир был бы похож на сказки Л.Кэрролла: вещи бы напоминали сами себя, но на самом деле не являлись бы таковыми, главные герои, то есть мы с вами, пытались бы существовать по непонятным нам самим законам, говорить одно, а иметь в виду другое, бежать в два раза быстрее, чтобы не оставаться на одном месте. Всё это было бы очень похоже на реальность, но только на первый взгляд. Как минимум, различия были бы в восприятии времени и пространства, «всё, что не имеет границ и правил, превратилось бы в подчинённое и второстепенное – как материал для игры. Время стало бы временем игры, а пространство – пространством игры» [Юнгер 2012: 325]. Однако, несмотря на такой, противоречащий рассудочному мышлению, порядок существования, герои, случайно соприкасающиеся с игрой, мечтают остаться в ней или хотя бы раз вернуться обратно. Так, когда Алиса рассказала свой «чудесный сон» сестре, та «так и сидела, закрыв глаза, воображая, что и она попала в Страну Чудес, хотя знала, что стоит ей открыть их, как всё вокруг станет привычным и обыденным». Во второй книге Алиса мечтает: «Ах, Китти, как бы мне хотелось попасть в Зазеркалье! Там, должно быть, столько всяких чудес!».

В произведении Е.Клюева «Между двух стульев» главный герой, вернувшись из ЧАЩИ ВСЕГО и взглянув на «домашних, изредка обменивающихся только самыми необходимыми словами», побежал к закрывающимся дверям мира чепухи: «Его Большой Выбор был сделан, а обвал отрезал пути назад. Впрочем, что такое «вперед» и «назад», «вправо» и «влево», он уже не понимал. Как не понимал и того, в скольких разных направлениях одновременно

устремилось множество его и не его существ по свету». Уход от реальности с её правильностью и линейностью, возможность хотя бы на несколько минут попасть в Зазеркалье – вот чего ищут не только литературные герои, но и периодически каждый человек. Такую возможность мгновенного погружения во вне-смысленное, в чепуху и нелепицу даёт нонсенс.

Произведение в жанре нонсенса представляет мир, в котором автор создает атмосферу игры, где странные персонажи попадают в невероятные ситуации, вызывающие самые разные ассоциативные образы в сознании читателя, сочетание которых создаёт комический эффект. В отличие от абсурда, нонсенс является игрой ума и не стремится исправить мир, утрируя отрицательные стороны жизни, он не направлен на переосмысление или разрушение идей – это замкнутая на себе система. Н.М. Демурова отмечает, что «суть нонсенса <...> именно в этой детской «остраненности», в умении взглянуть на мир «свежим» глазом ребенка» [Демурова 1979: 76]. Именно это роднит нонсенс с непринужденной и веселой игрой, у которой, как и у всех игр, есть определённые правила. Е.Клюев в книге «Литература абсурда» утверждает, что «нонсенс не есть проблема содержания литературной композиции, нонсенс есть проблема формы, проблема структуры текста» [Клюев 2004: 294]. Вероятно, именно поэтому в литературе нонсенса зачастую используются известные читателю сюжеты, ситуации, композиционные формы, герои и даже целые жанры. Текст-источник позволяет упорядочить, структурировать нонсенс, за счёт чего читатель, узнав прецедентный фон, может насладиться непосредственно процессом игры.

Основной всплеск популярности вне-смысленной литературы в России пришёлся на 20-30-е годы XX века с появлением произведений Д. Хармса и представителей ОБЭРИУ, С. Маршака, К. Чуковского и др. Этот период в российской истории известен немалым количеством издающихся журналов и газет, преимущественно детских, где и было напечатано большинство стихов нонсенса («Чиж», «Ёж», «Крокодил» и др.). Оттепель принесла России переводы классиков нонсенса Э.Лира (переводы С.Маршака) и Л. Кэрролла (Б. Заходера, Н. Демуровой), а также множество произведений в этом жанре, которые ранее не печатались, как, например, тексты обэриутов.

Сегодня в России, более открытой для европейского культурного влияния, нежели в XX веке, вновь стал проявляться большой интерес к абсурдистской и нонсенсной литературе: переиздаются произведения классиков жанра (Э. Лира, Л.Кэрролла), возникают новые формы существования нонсенса в Интернете, выпускаются и успешно реализуются книги сетевых авторов, пишущих в жанре нонсенса. Европейская игровая традиция постепенно перенимает-

ся современным обществом, и игра воспринимается уже не как способ отвлечься от работы, а, скорее, как образ жизни, определённое видение действительности. Эту тенденцию можно наблюдать в сети Интернет, которая как наиболее мобильная и информативная сфера мгновенно образовала два окололитературных течения: нонсенсные креолизированные тексты и поэзию нонсенса в виде двух новых поэтических форм, называемых в Сети «пирожки» и «порошки».

Основой достижения вне-смысленности и комического эффекта в этих текстах, как и в любых других произведениях нонсенса, достигается посредством языковой игры (ЯИ). Согласно Б. Ю. Норману, суть ЯИ состоит в нарушении языковой нормы, использовании языка «в особых – эстетических, социальных и т. п. – целях, при которых языковая система наилучшим образом демонстрирует свою «мягкость»», а, следовательно, получают большую степень свободы [Норман 2006: 7]. Именно в этой ситуации контекстуально необоснованного нарушения языковой нормы с целью создания комического эффекта и возникает нонсенс.

В рамках данной статьи мы подробнее рассмотрим, как в Интернете «пекут пирожки и толкут порошки», а также, какие механизмы языковой игры используются авторами этих жанров для создания комического эффекта.

Малый поэтический жанр «пирожок» предельно детерминирован и представляет собой законченное нерифмованное четверостишие, написанное четырехстопным ямбом (9-8-9-8), строчными буквами и без знаков препинания: *вороне раз кусок лисицы/послал какой то добрый бог/и басня стала и короче/и справедливее в разы*. Жанровые характеристики «порошков» отличаются лишь размером (9-8-9-2) и рифмовкой второй и четвертой строки: *колумб америку закройте /а то уже который год/оттуда жутко дует ветер/свобод*. Несмотря на такое строгое ограничение по форме, «пирожки» и «порошки» стали огромной площадкой для языковой игры, которая проявляется здесь на синтаксическом и семантическом уровнях. Так, например, в стихах часто проявляются игры на основе аллитерации: *жы шы пишыте через ы вы/жы шы ты через ы пишы/через пишыте ы жы шы вы/жы шы; полипы выпилили выпили/а пиво выпилили вы/на капители ковыли лишь /и львы*. Переплетая звуки, авторы сочетают различные смыслы, получая при этом вне-смысленный текст, доставляя читателю эстетическое удовольствие от удавшейся игры.

Зачастую авторы пренебрегают правилами непроницаемости словоформы, допуская опущение основы слова, а также расчленение или усечение словоформы для попадания в ритм и усиления комического эффекта: *я не поверю не услышу/вселенную остановлю/когда ты скажешь еле слышно/не лю; боюсь тебя я не*

услышу/когда меня ты позовёшь/изза соседа с перфоратором бош; прости меня я мерзкий грешник/и жызынь прожыта зазря/горыныч выл увидев бога/тыря.

Не менее популярным приёмом, используемым авторами пирожково-порошковой поэзии является нарушение орфографических норм: *перекатыва-еца, спектыр, жызынь, какойта, распустиццо, шол, ихтиандыр* – подобные нарушения присутствуют не в каждом стихе, а периодически соседствуют с верным написанием у одного и того же автора, акцентируя внимание читателя на комичности написанного и настраивая его на игру и «лингвистические шалости».

Интересной особенностью этих жанров, отсылающей нас к игровой традиции в нонсенсе начала XX века, является обильное использование междометий и звукоподражаний. Ещё итальянские футуристы, решив игнорировать традиционный синтаксис, создали новую поэтическую грамматику, основу которой составляли звуки, междометия, предлоги и алгебраические символы. В нонсенсе звукоподражание носит исключительно комический характер: *что рассказать вам о дабстепе/вот например заходишь в паб/а на тебя уаб уаб уаб уаб уаб/уаб уаб; в трубе застрявший санта клаус/кричит сначала хо хо хо/потом опять но только тише/хо хо*. Таким образом, игра в смыслы превратилась в игру ради игры, частично сохранив при этом форму и правила.

Наиболее часто встречающимся приёмом языковой игры в пирожково-порошковой поэзии является активное использование прецедентных феноменов. И это не удивительно, ведь, как мы уже говорили, использование прецедентного фона позволяет читателю быстро распознать шутку и насладиться игрой. В этом случае комический эффект достигается посредством применения теории обманутого ожидания. Так, автор может запустить механизм языковой шутки за счёт контраста между ожиданиями читателя, основанными на его личном опыте, и конечной реализацией: *какое низкое коварство/во миядзаковском лесу/тоторо тоторо тоторо/десу; я помню чудное мгновенье/читает с табуретки глеб/а гости чавкают хохочут/и только бабушка молчит; рыбачка соня как то в мае/поймала крупного язя/а тот брыкается гринписом/грозя*.

В «пирожках» и «порошках» можно обнаружить все возможные прецедентные феномены (высказывания, ситуации, имена), которые требуют от читателя определённой текстовой компетенции для понимания шутки и достижения эстетического эффекта. Так, авторы используют факты из истории (*а где тут руль спросил гагарин/деревня буркнул королёв/ещё спроси а где тут возжжи/ещё поехали скажи*), сюжеты классических произведений (*нет бочка это ненадёжно/подумал опытный гвидон/замуровав царя салтана/в бетон*), библейские темы (*когда висеть надоедает/андрей спускается с креста/к воде подходит и боится/и возвращается на*

крест), обыгрывают поэтические строчки (*старик державин стороною/нас обошел заторясь/как будто бы не замечая/бочком бочком и юркнул в гроб*) и включают в текст прецедентные имена (*у куклачева в теле мыши/поэтому он бог котов/а у шаинского качели/поэтому он бог детей*).

Нельзя также не отметить, что в пирожково-порошковой поэзии довольно часто реализация языковой шутки происходит посредством использования ненормативной лексики и обыгрывании запретных тем. Это объясняется тем, что подавляемая человеком агрессия и потребность в выражении мыслей непременно должна находить выход и здесь, согласно З.Фрейду, и заключается важнейшая функция языковой игры, которая позволяет всё облечь в языковую шутку и таким образом замаскировать.

Таким образом, проанализировав большое количество текстов, мы можем сделать вывод о ведущей роли ЯИ в современном нонсене. Ориентированность авторов на использование аномальных, отклоняющихся от норм лексических единиц, намеренное моделирование словообразовательных, грамматических, синтаксических «ошибок» и их многократное употребление в текстах, позволяют читателю включаться в игру, мыслить за рамками дозволенного и играть наравне с автором.

Пользователи, пишущие «пирожки» и «порошки», возможно, сами того не подозревая, стали продолжателями игровой традиции, которая ввиду российского менталитета и неблагоприятных исторических событий не могла проявиться в полной мере. Сегодня многочисленные сайты – пирожковые и порошковые, где публикуются уже известные в Сети авторы, а также проводимые открытые турниры по написанию подобных текстов позволили нонсенсу стать устойчивым направлением в рамках Интернет-коммуникации. На данном этапе трудно сказать, перейдёт ли этот жанр в печатную литературу и повлечёт ли за собой новый период нонсенса в России, можно утверждать только одно – «куда-нибудь мы точно попадём, нужно только достаточно долго идти».

Библиографический список

1. Асмус В.Ф. Историко-философские этюды. М., 1984.
2. Демурова Н.М. Льюис Кэрролл. Очерк жизни и творчества. М., 1979.
3. Ключев Е. RENVYXА: Литература абсурда и абсурд литературы. М., 2004.
4. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М., 2006.
5. Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению / Пер. с нем. А.В. Перцева. СПб., 2012.